

heteroglossia



Quaderni di Linguaggi e Interdisciplinarietà.
Dipartimento di Scienze Politiche, della Comunicazione e delle Relazioni Internazionali

eum x quaderni

Heteroglossia n. 12

Simboli e metafore di trasformazione nella dimensione pluriculturale delle lingue, delle letterature, delle arti

Atti del simposio internazionale, Macerata 17-18 Novembre 2010

a cura di Graciela N. Ricci

eum

In memoriam János Petöfi

Università degli Studi di Macerata

Heteroglossia n. 12

Quaderni di Linguaggi e Interdisciplinarità. Dipartimento di Scienze Politiche, della Comunicazione e delle Relazioni Internazionali.

Comitato scientifico:

Lisa Block de Behar

Aline Gohard Radenkovic

Karl Alfons Knauth

Claire Kramersch

Hans-Günther Schwarz

Manuel Ángel Vázquez Medel

Geneviève Zarate

Direttore:

Hans-Georg Grüning

Comitato di redazione:

Hans-Georg Grüning

Danielle Lévy

Graciela N. Ricci

Armando Francesconi

Mathilde Anquetil

Segreteria:

Mathilde Anquetil

isbn 978-88-6056-349-1

Prima edizione: giugno 2013

©2013 eum edizioni università di macerata

via Carducci (c/o Centro Direzionale) - 62100 Macerata

info.ceum@unimc.it

<http://eum.unimc.it>

Stampa:

stampalibri.it - Edizioni SIMPLE

via Trento, 14 - 62100 Macerata

info@stampalibri.it

www.stampalibri.it

Michele Infante (Link Campus University)

Itaca, Ovunque. La metafora della rete nella sociologia contemporanea. Dal Viaggio di Ulisse alla Navigazione in Internet

Ma cos'è che gli americani sanno veramente fare o vendere? Non le automobili. Le nostre macchine sono spazzatura. Non missili. I nostri missili saltano per aria. Non acciaio, o tessuti, o macchinari elettronici. Non possiamo permetterci di pagare la manodopera». Townsend continuò sorridendo e scuotendo la testa fino a che i consulenti inferiori calarono in un rispettoso silenzio. Murray fu abbastanza gentile da fare una domanda da uomo forte. «Ok», disse, «cos'è che gli americani sanno fare e vendere meglio di chiunque altro nel mondo?» Townsend bevve profondamente dal suo drink distillato e detraibile dalle tasse e poi, dopo una pausa maestosa, disse: «Metafore, mio caro Murray. Metafore e immagini e aspettative¹. Louis Lapham, "Paper Moons", in *Harper's Magazine*, dicembre 12/1986: 8-10

La tecnocultura aspira ad essere liberata dal peso della geografia.

Robins K., Webster F., 2003: 309

L'invenzione della Rete

La codificazione dello spazio e la mappatura dei luoghi sono il progetto di qualsiasi tecnologia della comunicazione, dalle più antiche alle più moderne. Infatti, le tecnologie della comunicazione - modificando la relazione tra lo spazio geografico e la sua rappresentazione - hanno prodotto nelle diverse epoche storiche vari *framework*, che hanno funzionato da vere e proprie

¹ Citato in Metafora Inc., Vincent Mosco (1989), *The Pay-Per Society. Computers and Communication in the Information Age*, Ablex P.C., Norwood, N.J.: 203-218.

«immagini del mondo». Fin dall'antichità, gli esseri umani hanno prodotto rappresentazioni dello spazio – dalle mappe dei principali Paesi e dei loro confini, ai tracciati delle strade consolari romane, alle rotte di navigazione - linee che hanno composto una cartografia dello spazio su supporti piani (carte geografiche) o sferici (mappamondi). La rete, proprio per il suo intreccio di linee e punti e la sua capacità di connessione, è il modello principale della cartografia e permette di collegare le *poleis* greche alle colonie del Mediterraneo. Le rotte di navigazione e le esplorazioni tracciate dai Greci hanno lo scopo di creare una patria non verso l'inhospitale entroterra, ma verso il mare, al fine di *impadronirsi cognitivamente* di un nuovo territorio, fondarci delle colonie ed abitarlo. Unire i diversi punti di una rete significa non solo pensare lo spazio, ma anche impadronirsene per esplorarlo ed abitarlo. Con i Greci, per la prima volta, l'insieme di linee, tracciati e profili costieri assume il modello reticolare, formando una cartografia complessa delle rotte di navigazione. Infatti, come ci ricorda il grande studioso di geografia antica Lorenzo Braccesi, la codificazione geografica dell'Odissea è già definitivamente compiuta nella seconda metà del VIII secolo a.C. e resterà sostanzialmente immutata fino alla tarda età ellenistica (Braccesi 2010). Secondo Braccesi, l'idea di rete fu invenzione degli Eubei di Calcide e di Eretria, i più antichi esploratori delle rotte mediterranee che crearono «una rete di navigazione» (Braccesi 2010: 7). Se i marinai, i mercanti ed i coloni greci, che procedevano da Oriente verso Occidente, poterono spingersi fino alle acque degli empori Atlantici, fu proprio grazie ad una prima cartografia reticolare, seppur rudimentale, del Mediterraneo. Dopo la scrittura e il teatro, la terza grande tecnologia cognitiva di comunicazione perfezionata dai Greci è infatti la navigazione. Proprio la navigazione esprime metaforicamente la pratica e gli usi della Rete. I Greci arricchiscono di senso il mare, che non è più un'anonima distesa d'acqua, ma diventa un'estensione fisica e cognitiva della *polis* greca. Il mare è in qualche modo la culla dell'autocoscienza occidentale e dell'esperienza archetipica del navigare; è il luogo da cui si può osservare come straniero la propria patria, ponendo una distanza

tra il sé e la propria comunità originaria. Infatti, è proprio sul mare e nella dimensione della navigazione che la cultura dell'Occidente ha elaborato uno dei suoi miti più significativi: l'Odissea. Dante, Eliot, Melville, Joyce e molti altri scrittori, poeti, filosofi sono tornati a interpretare il mito omerico. Ulisse non può stare fermo, non può diventare stanziale, non può mettere radici. Deve costantemente prendere congedo, deve conoscere il dolore della separazione, rompendo la quiete temporaneamente conquistata, riaffidandosi al mare.

Il mare come primo medium

Per descrivere la metafora della rete e della navigazione può essere utile ricostruire la semantica del “mare”, l'etimologia dei suoi nomi e dei suoi significati.

Thàlassa è per i Greci quello più usuale perché quello materno: nel suo grembo sono cresciuti, lungo i suoi cammini hanno viaggiato per conoscere, combattere, commerciare. *Thàlassa*: mare nostrum, Mediterraneo. Non è nome generico del mare; è nome di persona. *Pélagos* rappresenta la vasta distesa, l'interminabile *plaga* dell'alto mare [...] possiamo immaginarci il mare come cammino, quando l'occhio discerne nell'inquietudine del *pelago* la possibile via, e la cerca e la prova, allora *pontos* diviene il suo nome più proprio [...] Un ponte è perciò anche il Mare, il più necessario e arrischiato dei ponti, così come il ponte è il più arrischiato e necessario dei sentieri tracciati dall'uomo. (Cacciari 1997: 13-14)

Se emergono ponti e tracciati, il mare è il medium del terribile e del meraviglioso, è il medium che insidia la vita, ne confonde le trame e sposta i confini. È uno spazio/non-spazio, ignoto e imprevedibile, è il “grande specchio della disperazione” (come poi dirà Baudelaire). Dal mare emergono pericoli, che diventano nuove possibilità di conoscenza. Il mare, infatti, acquisisce nel mito omerico una densità semantica notevolmente superiore ad ogni altro luogo fisico della terraferma, così come il mito ha una densità di significati ed allegorie che non è possibile trovare in nessun altro racconto. Il mare in greco è quindi *pontos*, ponte fra le terre, mezzo di comunicazione per eccellenza che relativiz-

za ogni uni-dimensionalità ed esibisce l'ambivalenza del mondo (Cassano 2007). Il mare, come nel mito di Ulisse, permette a chi lo naviga di dilatare l'orizzonte dell'esperibile, di guardare alla terraferma nativa come un oggetto, come una "cosa" e quindi di esteriorizzarla come altro da sé. In fondo, le caratteristiche che accomunano mito e medium, capacità mito-poietica ed esperienza mediale presentano innumerevoli analogie. Il mito trasforma gli uomini da spettatori in attori, rendendo protagonista chi lo ascolta (Barthes 1998). Allo stesso modo, la rete digitale, che trasforma, stimola e sollecita la fantasia degli utenti, canalizza in sé una particolare ricchezza iconografica. Nell'Odissea, non a caso, il mare è un luogo di caos che impedisce ad Ulisse di tornare a casa. Sono assenti le scene di godimento paesaggistico che si potrebbero ammirare dalla prua della nave. Il mare è il teatro dell'azione, degli eventi e non il luogo della contemplazione, è lo spazio dell'avventura e delle scoperte, ma soprattutto è il luogo dei naufragi, delle tempeste e delle sconfitte. Al contrario, nella società contemporanea, che ha ridotto il mare ad un semplice sfondo colorato (si pensi all'industria delle crociere), si è perso il senso del tragico e del misterioso legato a quelle leggere e primitive imbarcazioni di legno che s'inoltravano verso l'ignoto. Il mare, con la sua capacità d'attrazione simbolica e mitopoietica, continua ad abitare il nostro inconscio collettivo e riemergere nelle semantiche e nelle pratiche dell'universo delle Reti digitali. Da un lato, le caratteristiche del mare, centro del mito, la sua mobilità, fluidità, liquidità, dall'altro le caratteristiche delle reti digitali con i loro flussi d'informazioni ed immagini. Ma come in tutti i viaggi, alla partenza segue un ritorno, all'andare, il tornare, e se si lascia un porto è per approdare in quello successivo. Vi è una sorta di eterno ritorno dalla terra al mare, e dal mare alla terra, perché «il *Nómos* può uscire dal suo confine, ma sempre deve farvi ritorno, deve ristabilire il patto originario che lo collega alla terra» (Cacciari 1997). L'immagine è quella delle città in cui sorgono i porti. Secondo l'interpretazione di Schmitt – sostiene Cacciari – «il *Nómos* fissa con la terra un patto indecidibile [...] solca la terra, assegna confini e vi si colloca». Cacciari racconta un tempo

storico ove vi è una peculiarità della regolazione politica, economica e sociale della città, che è metaforicamente la dimensione di *Arcipelago* (Cacciari 1997). Un *Nómos* che «picchetta il mare di porti sicuri, bonifica il deserto». A livello metaforico, nel mito di Ulisse si descrive la condizione della società contemporanea che, riscoprendo la semantica del mare, rifiuta l'esigenza umana di un radicamento terrestre. Il giurista tedesco Carl Schmitt riconosce la trama segreta che intesse la storia universale nell'opposizione simbolica tra il mare e la terra, laddove il mare rappresenta un risorsa simbolica fondamentale in base a cui l'uomo organizza la vita sociale, fonda le istituzioni, ordina il mondo. Come scriverà Carl Schmitt in *Terra e mare*:

È significativo il fatto che l'uomo, quando si trova su una costa, guardi spontaneamente dalla terra verso il mare aperto, e non, al contrario, dal mare verso la terra. Nelle reminescenze remote, spesso inconscie degli uomini, l'acqua ed il mare rappresentano il misterioso fondamento originario di ogni vita. La maggior parte dei popoli evoca nei propri miti e nelle loro leggende dei e uomini non solo terrigni, ma anche nati dal mare (Schmitt 2002: 12-13).

In Ulisse s'incarnano le energie marittime che non possono più essere "frenate", allorché sono messe al servizio della "tecnica scatenata" che trascina nella sua corrente ogni confine, ogni radicamento in un "luogo". Solo Hegel aveva intuito in precedenza questo "tema sconfinato", questo *arcanum* dell'intima connessione tra "tecnica scatenata" ed elemento marino; scriveva infatti nel paragrafo 247 dei *Lineamenti di filosofia del diritto*: «come per il principio della vita familiare è condizione la terra, base e terreno stabile, così, per l'industria, l'elemento naturale che l'anima dall'esterno è il mare» (Schmitt 2002: 111). Per Schmitt, l'unico modo quindi per tracciare un quadro storico globale della nostra epoca, per delinearne le spinte "sotterranee" che ne governano l'evoluzione, è quello di analizzare l'opposizione fra terra e mare. Non a caso proprio nel testo *Terra e mare* pubblicato nel 1942, e scritto da Schmitt mentre legge Melville, si ha l'ennesima rappresentazione dell'eroe che si avventura per mare, un altro Ulisse moderno, come l'Achab di *Moby Dick*. Un Ulisse che abita un

nuovo spazio reso possibile dalla tecnica, come si legge nel *Dialogo sul nuovo spazio*² (*Gespräch über den neuen Raum*):

il passo verso un'esistenza puramente marittima provoca, in se stesso e nella sua interna ulteriore consequenzialità, la creazione della tecnica in quanto forza dotata di leggi proprie. In tutta quella parte di tecnica che si era sviluppata nell'ambito di un'esistenza prevalentemente terranea, non c'era una vera tecnica assoluta [...] lo scatenamento del progresso tecnico è comprensibile solamente da un'esistenza marittima [...] tutto ciò che si lascia riassumere nell'espressione 'tecnica scatenata', si sviluppa solamente [...] sul terreno di coltura e nel clima di un'esistenza marittima (Schmitt 1986: 101).

Schmitt intuisce che con la modernità nella secolare relazione tra l'uomo e mare si è frapposta la tecnica, che l'arte della navigazione svanisce nella sicurezza del viaggio guidato dal radar e dal computer. L'antico corpo a corpo tra il marinaio e l'elemento marino è ormai "filtrato" dal "mezzo" tecnico, i "figli del mare" si trasformano in «manovratori di macchine» (Schmitt 2002: 102). L'elemento tecnico ha definitivamente tolto alla navigazione l'originaria naturalità, per cui «l'ambiente dell'esistenza storica dell'uomo» non è più né la terra, né il mare, bensì il *medium* stesso, che, non va inteso come mezzo o strumento a disposizione dell'uomo, bensì come il nuovo orizzonte che ingloba la stessa esistenza storica umana. Nella de-localizzazione insita nel sistema economico capitalista, si annida infatti, la forza sradicante della tecnica vista come il *medium* che trasforma il sociale e la relazione "elementare" con la terra. Il *medium* della tecnica fa venir meno quella "forza frenante" del sistema degli Stati europei, radicata nell'elemento terra, che era stata in grado di «trattenere» l'impulso de-territorializzante dell'esistenza puramente marittima. In questo senso anche Schmitt avverte nella tecnica moderna la riproposta della logica del mare.

² Come Schmitt scrive nello scritto che segue *Terra e Mare* nell'edizione di Giuffrè, Milano del 1896, dialogo non presente nell'edizione Adelphi.

Cybernauta e cyberspazio

Oggi ci si riferisce comunemente allo spazio della rete utilizzando il termine *cyberspazio*. La stessa etimologia della parola *cyberspazio* è immediatamente riconducibile alla metafora della navigazione; essa deriva da *cybernetics*, termine coniato nel 1947 dal matematico statunitense Norbert Wiener, che deriva dal greco κυβερνήτης (*kybernētēs*) e significa appunto timoniere o pilota di un'imbarcazione³. In Platone, questo termine è usato per indicare anche coloro che guidano i popoli; allo stesso modo, Senofonte si riferisce alla cibernetica come all'arte del governare in senso politico. Il cyber-nauta naviga nel mare virtuale, come il timoniere greco in quello fisico. Entrambi non sono guidati da altri, ma sono essi stessi piloti del proprio viaggio, dominano lo spazio che percorrono (non a caso dal termine *kybernētēs* deriva anche il termine latino *gubernator*, radice di governatore). Inoltre, dalla semantica di *kybernētēs* deriva anche il termine *cyber-space*, dato dall'insieme dei vocaboli *cybernetics* e *space*, con cui si è soliti indicare la Rete. Il termine cyberspazio compare per la prima volta nel romanzo di fantascienza cyberpunk di William Gibson, *Neuromance* (1984). In questo romanzo Gibson, riprendendo i temi di un precedente racconto *Burning Chrome* (1982), descrive la storia di un personaggio che entra nel *cyberspace*, un luogo controllato e creato dai computer. Il *cyberspace* è pertanto uno « “spazio concettuale” dove le persone interagiscono usando tecnologie per la comunicazione mediata dal computer (*computer mediated communication*, CMC)» (Roger Fidler 1997: 88-89). Si legga a tal proposito, la definizione di cyberspazio come «luogo» fornita da Bruce Sterling:

Cyberspazio è il “luogo” nel quale sembra accadere una conversazione telefonica. [...] negli ultimi venti anni trascorsi, questo “spazio” elettrico, che

³ La cibernetica è la scienza che studia i fenomeni di autoregolazione (vedi controlli automatici e controlli adattativi) e comunicazione, sia negli organismi naturali quanto nei sistemi artificiali. La cibernetica si pone dunque come un campo di studi interdisciplinare tra le scienze e l'ingegneria.

era un tempo sottile e scuro e uni-dimensionale [...] la luce lo ha inglobato, sotto forma di luce tremolante dello schermo di un computer. Questo mondo scuro e nascosto rappresentato dal piccolo ricevitore telefonico connesso tramite un filo alla rete si è trasformato in un vasto e fiorente paesaggio elettronico. (Sterling *Introduzione a The Hacker Crackdown*, 1993).

“Paesaggio elettronico”, “spazio elettrico”, “spazio controllato dai computer”, la semantica dello spazio caratterizza fin dall’inizio la dimensione di Internet, che lungi dall’indicare un luogo fisico, assume le caratteristiche della liquidità, della mobilità e della virtualità. Questo spazio liquido chiede di essere esplorato e attraversato come se fosse un mare, e non a caso si fa carico della semantica legata alla navigazione (in Internet si *naviga*, non si *cammina*).

L’invenzione dello spazio e la logica del luogo

In un certo senso, come scrive il geografo Franco Farinelli nel suo testo *La ragione cartografica, ovvero la nascita dell’Occidente*, alle fondamenta della civilizzazione occidentale vi è la possibilità di pensare e cartografare lo spazio. Il termine *spazio* deriva dal greco *stàdion*. Per gli antichi greci, lo spazio (stadion) era l’unità di misura delle distanze che indicava un intervallo metrico lineare standard e come tale il mondo (lo spazio globale) appariva come l’insieme di tanti intervalli intercambiabili. Il *luogo* (dal greco *tòpos*, τόπος), al contrario, indicava una parte della superficie terrestre che non equivaleva a nessun’altra e che, per le sue caratteristiche intrinseche, era unica. Se il mondo è un insieme di luoghi, e lo pensiamo e rappresentiamo nella sua interezza, le cose si limitano a stare tra loro in proporzione, come accade sulla forma sferica del globo, sul quale, a rigore di logica, non vi è «nemmeno un pezzetto di spazio» (Farinelli 2009). Dunque, la logica dello spazio, come *stadion*, riduce il mondo a tempo di percorrenza. Non a caso Paul Zumthor può dire che nel Medioevo non esisteva lo spazio, non perché non si misurasse la distanza tra le cose, ma perché esistevano molteplici e differenti unità per

misurare il mondo; ogni luogo aveva le proprie unità di misura (Zumthor 1993). In pratica, nel Medioevo non vi erano distanze: l'unico metro di valutazione era quello della città e delle sue mura. Questa concezione inizia ad incrinarsi solo con il viaggio di Marco Polo (l'Ulisse medioevale), inteso sia come esperienza vissuta, sia come narrazione. Il viaggio di Marco Polo rompe la concezione dello spazio medioevale, non più concepito come un tutto chiuso, delimitato dalle mura cittadine, ma come un luogo aperto all'alterità, da cui partire per esplorare ciò che è distante (come la Cina). Un altro viaggio, fisico e nello stesso tempo simbolico, è fondamentale nella percezione dello spazio in senso moderno: il viaggio di Cristoforo Colombo. Il 12 ottobre 1492, quando un marinaio della Pinta, Juan Rodríguez Bermelo sale sulla coffa e grida: «Terra, terra», la concezione topografica del mondo muta irrimediabilmente. Il marinaio è contento di aver visto la terra, ma soprattutto di aver vinto il premio che Cristoforo Colombo aveva promesso di assegnare a chi per primo l'avesse avvistata. Ma Colombo glielo nega, rispondendogli: «Sì, è esattamente lì, dove stamattina hai scorto la terra, che io ieri sera prima di andare a letto, facendo l'ultimo giro sul ponte in compagnia del nostromo – che mi può essere testimone – ho visto un puntino luminoso che si accendeva e si spegneva, tanto che ho pensato che fosse una costa lungo la quale avanzasse una processione con dei ceri accesi». Nella traduzione inglese, Colombo afferma di aver visto: «un punto che si accende e si spegne», *a vanishing point*. Con l'espressione inglese, “*vanishing point*” – come ci ricorda il geografo Franco Farinelli – in inglese si nomina il punto di fuga della prospettiva lineare, in altre parole il punto fondamentale che regge tutta la costruzione che darà luogo nel Quattrocento alla rappresentazione dello spazio. La fine della concezione dello spazio in senso medioevale giunge a compimento con l'invenzione della prospettiva. L'umanesimo della Firenze quattrocentesca produce un nuovo modello di rappresentazione dello spazio, secondo il quale – partendo da un punto e da una linea di fuga – è possibile rappresentare la profondità. Questa nuova concezione dello spazio si può osservare, ad esempio, nel *Portico degli*

Innocenti di Filippo Brunelleschi, dove la facciata di un edificio viene dipinta come se fosse un portico. Con Brunelleschi finisce un mondo in cui l'accordo della vista e del tatto forniva informazioni spaziali, e si entra nel dominio visivo, in cui soltanto con il senso della vista è possibile rendere l'inganno della terza dimensione, la possibilità di viaggiare dentro l'immagine. In pratica, con la prospettiva, «possiamo far significare a “spazio” quello che vogliamo, come tutte le volte che adoperiamo delle metafore» (Farinelli 2009). Aggiunge ancora Farinelli «che se io concepisco il mondo in termini di spazio, una parte vale l'altra, e posso sostituire una parte con l'altra e, se tutto ciò rientra in un'operazione che produco all'interno del dominio spaziale, non cambia nulla». Due scoperte quasi in contemporanea decidono quindi la ridefinizione dello spazio in chiave moderna, la prima sul piano fisico e reale, con la scoperta dell'America e tutte le sue conseguenze culturali, la seconda sul piano della sua rappresentazione, con l'invenzione della prospettiva rinascimentale (McLuhan 1992, de Kerckhove 2008). Infine, un quarto viaggio (dopo quello di Ulisse, di Marco Polo e di Cristoforo Colombo), metaforico e letterario come quello omerico, ma che ha come cornice i nuovi mezzi di comunicazione e di trasporto della modernità, *Le tour du monde en quatre-vingts jours* di Jules Verne. Il protagonista è un Ulisse moderno, Phileas Fogg. Ma soprattutto i protagonisti del romanzo sono i cambiamenti profondi nel modo di percepire la distanza, la velocità, e i processi di globalizzazione tecnologica che li stanno per coinvolgere (Verne 2010). Come oggi con la Rete, i lettori sognavano con Fogg e Passepartout di poter correre contro il tempo e vincere lo spazio (Kern 1988). Per la prima volta, il vero protagonista della storia è la cartografia del globo, uno spazio tutto digitale e discreto, fatto di porti, stazioni, strade, organizzati intorno ad una rete interconnessa di mezzi di comunicazione.

Il viaggiatore, il viandante e lo straniero (Simmel)

L'invenzione della Rete e di una configurazione policentrica dello spazio diede ai Greci la possibilità di sviluppare nuove colonie e nuove città, espandendosi verso nuovi territori lontani. Le nuove città della Magna Grecia che si costruirono sulle coste del Mediterraneo rispondevano al bisogno di assicurare lo sviluppo periferico di nuove sotto-culture e sotto-mondi, di arricchire "la mappatura dell'umano" non solo di nuovi lidi e siti da abitare, ma anche di altre storie e miti. Abbiamo visto come, unendo attraverso una mappa reticolare i diversi percorsi di navigazione sul mare, i Greci non percepivano più le comunità originarie e le nuove colonie come geograficamente distanti, ma come interconnesse. Un fenomeno simile avviene oggi nella Rete, se non fisicamente come nelle metropoli, virtualmente nelle *città invisibili* (Calvino 1996). Allo stesso modo, in Europa, con la rivoluzione industriale, tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo, si crea un nuovo luogo sociale che raccoglie milioni di cittadini e che tiene insieme diversi spazi non solo geografici, ma anche religiosi e politici: la metropoli, tanto da far dire al sociologo tedesco Georg Simmel, che «la metropoli aveva modificato la vita dello Spirito» (Simmel 2003: 14). Nella metropoli si sviluppa sia un alto livello di differenziazione sociale dovuto all'abitudine ad instaurare rapporti formali e distaccati, mediati dai nascenti mezzi di comunicazione sia un'*intellettualità sofisticata* dovuta agli stimoli che questi producono (Simmel 2006). Nell'*Excursus della Soziologie* del 1908, Simmel delinea la figura dello straniero all'interno della società: non un semplice viandante o un nomade, ma «colui che oggi viene e domani rimane» (Simmel 1908). Lo straniero, infatti, non è un viandante qualsiasi, che un giorno arriva e l'indomani riparte per una nuova destinazione; ma è colui che, nel momento del transito, prende parte attiva alla vita quotidiana della comunità. La relazione tra lo straniero e i membri del gruppo è caratterizzata pertanto da «vicinanza» e «lontananza»; la sua posizione di membro implica «un di-fuori e un di-fronte» (Simmel 1908). Lo straniero è vicino alla comunità

in cui vive, condividendo con essa lo stesso spazio sociale, ne è distante invece in quanto a relazioni intime, confidenza ed amicizia. Egli è collocato di fronte alla comunità ma allo stesso tempo fuori di essa, e questa posizione crea la sua costante condizione di estraneità (Simmel 2006). L'Ulisse omerico è sia un viandante, che nel suo viaggio attraversa lo spazio ma non mette radici, sia uno straniero che è sempre estraneo ai vari luoghi e personaggi della sua avventura e, anche se instaura con essi una relazione temporanea, questa si fonda sempre sul riconoscimento di ciò che è comune e di ciò che è differente. L'analisi di Simmel sulla struttura delle relazioni che lo straniero instaura con un gruppo sociale indica anche come il «radicamento» del soggetto nella propria tradizione comunitaria comporta l'assunzione dei modelli culturali del gruppo, ma anche l'introyezione dei propri modelli cognitivi e di senso. Pertanto, non necessariamente la vicinanza o la lontananza geografica tra gli individui costruisce la sensazione d'intimità o d'estraneità; al contrario, l'appartenenza ad una patria simbolica ed originaria (Itaca) diviene sia uno strumento di confronto e riconoscimento, sia d'estraneità e diffidenza. Proprio per il loro essere allo stesso tempo vicini e lontani, immersi e dispersi, radicati e sradicati negli spazi senza "patria" del cyberspazio, gli utenti delle reti conservano alcune caratteristiche dello straniero "simmelliano". Come l'utente della rete, lo straniero è «senza storia», ed è sempre «un nuovo arrivato» (Simmel 1908). Come per Ulisse, ad unire lo straniero al gruppo non è di certo il passato ed una tradizione comune ma il presente, ma la condizione stessa del transito. Condizione che genera, tra lo straniero e la comunità in cui vive, un senso costante di «reciproca estraneità» (Simmel 1908).

Dal naufragio mediatico (Titanic) al "naufragio con spettatore" (Blumenberg)

Dove ci sono viaggi per mare, non mancano naufragi. Se c'è un elemento ricorrente dell'Odissea, un meccanismo che ne rimet-

te in moto la macchina narrativa, questo è il naufragio. Ulisse ed i suoi compagni, per l'avversione del dio del mare Poseidone, sono colpiti più volte da tempeste ed eventi soprannaturali. In fondo, dall'antichità fino alla modernità, l'andare per mare era quanto di più pericoloso potesse esserci, poiché il mare non risparmiava lutti. Nella notte del 14 aprile 1912 la più grande struttura semovente mai costruita, il *Titanic*, procedeva velocemente fra i banchi di ghiaccio del nord Atlantico, fino allo scontro inaspettato. La tragedia del *Titanic* non si sarebbe mai verificata se fosse stato presente a bordo uno strumento di geolocalizzazione come il radar, che sarebbe stato inventato solo pochi anni dopo. Inoltre, il capitano capì che stavano rapidamente affondando, e alle 24.15 ordinò al suo radio-telegrafista di trasmettere il segnale di soccorso. Quello del *Titanic*, scrive lo storico Stephen Kern è il primo «dramma in simultanea d'alto mare, condotto dalla potenza del vapore e coreografato dalla magia della radio-telegrafia» (Kern 1988: 87). Il *Titanic* non stava più viaggiando da solo, il suo naufragio non era più un fenomeno isolato, come i diversi naufragi che Odisseo dovette subire a causa dell'ira di Poseidone, ma s'inseriva all'interno di una diversa cornice spaziale e comunicativa. La tragedia del *Titanic* è la prima ri-configurazione in chiave moderna del naufragio. Abbiamo visto che nella terra ferma c'è la guerra come l'*Illiade*, ma non c'è l'avventura. L'avventura ha bisogno di uno spazio fluido, aperto, distante e sconosciuto per potersi compiere. Il mare garantisce il naufragio, che non è la morte, ma la sospensione della storia, un racconto nel racconto. Ed ecco il *Titanic* non più come un tragico incidente, ma un evento mediale per la prima volta seguito in diretta dalle reti di trasmissione radio. L'affondamento del *Titanic*, ha infatti segnato il passaggio dalla navigazione antica alla navigazione moderna, e ha contribuito a ridefinire la consapevolezza dello spazio, della distanza e del ruolo dei mezzi di comunicazione⁴. Con la tragedia del *Titanic*, diviene evidente come il sistema delle comunicazioni può cambiare il corso degli eventi della

⁴ L'affondamento del *Titanic*, segnò la fine di un secolo e di un'epoca; non a caso

storia. La radiotelegrafia presente sulla nave drammatizzata dall'affondamento del Titanic e chiama in aiuto dei naufraghi le navi vicine, rende per la prima volta il naufragio, un *evento mediale* (Kern 1988). Il Titanic non è più una nave dispersa nei ghiacci antartici di cui non sa più nulla, com'era stato per Ulisse ed i suoi compagni. Con le comunicazioni moderne, l'evento accade nell'orizzonte della simultaneità e viene "offerto in diretta" al pubblico mondiale. La rete globale di comunicazione dei media elettrici rendendo ogni evento simultaneo, lo rende immediatamente anche passato, vecchio e superato. Hans Blumenberg ha analizzato dal punto di vista letterario-filosofico alcune metafore centrali nella civiltà dell'Occidente, e tra queste ovviamente la metafora del viaggio per mare. Per Blumenberg le metafore offrono una struttura al mondo, danno una rappresentazione del tutto della realtà, che non si può mai sperimentare o dominare. Le metafore «indicano le certezze, i presentimenti, le valutazioni fondamentali e portanti che regolarono atteggiamenti, aspettative, azioni e omissioni, aspirazioni e illusioni, interessi e indifferenze di un'epoca» (Blumenberg 1969 : 10). Pertanto, il lavoro di Blumenberg verte principalmente sulla storia delle metafore, alla quale si avvicina con un'ampia formazione filosofica e teologica, e pone al centro delle metafore sulla vita proprio quella della *navigazione* (Blumenberg 1985). Se nelle civiltà tradizionali prevaleva una scarsa propensione al rischio, in epoca moderna assistiamo ad un rovesciamento del paradigma: il mare in tempesta ed il naufragio non sono più rappresentati dal cosmo, ma dalla storia. Per cui, all'interno del tema del «naufragio con spettatore» si riflette l'atteggiamento dell'uomo dinanzi alla vita e alla storia: il bisogno di sicurezza e il gusto del rischio. Blumenberg fonda la sua riflessione su quattro metafore fluide – naufragio, liquidità, assemblaggio e navigazione. La verità della metafora per Blumenberg è una pragmatica, cioè determina un comportamento di chi la esprime e vive. Blumenberg vede nel «naufragio

alla vicenda del Titanic sono stati dedicati qualcosa come seimila titoli bibliografici e più di una mezza dozzina di film.

con spettatore» una delle metafore centrali della civiltà occidentale, una sintesi dell'atteggiamento dell'uomo di fronte al mondo e alla vita, fluttuante tra il bisogno di proteggersi e il gusto del pericolo, l'estraneità ed il coinvolgimento, la contemplazione e l'azione, il ritiro e l'intraprendenza (non è questo l'atteggiamento di un utente di fronte allo schermo di Internet?). Riprendendo i concetti di "mondo" ed "istituzione" di Arnold Gehlen, Blumenberg considera le metafore e i miti dell'umanità come un allontanamento necessario dalla realtà, allo scopo di alleviare la difficoltà di comprensione e poggiarsi su «assolutismi» pronti. Per Blumenberg quella del viaggio è una metafora guida che contiene una figura archetipica. Lo stesso titolo del libro, *Naufragio con spettatore. Paradigma di una metafora dell'esistenza*, rinvia ad un passaggio di un testo di Lucrezio, vero e proprio manifesto della "condition humaine" nell'età classica: «Bello, quando sul mare si scontrano i venti e la cupa vastità delle acque si turba, guardare da terra il naufragio lontano: non ti rallegra lo spettacolo dell'altrui rovina, ma la distanza da una simile sorte» (*De rerum natura*, II, 1-4). Egli ricorda come il secondo libro del *De rerum natura* di Lucrezio si apre con un'immagine potente: uno spettatore contempla dalla riva un naufragio in lontananza e medita sul contrasto tra la propria condizione di sicurezza e la rovina altrui. Lo spettatore dell'età di Lucrezio, che osserva la scena del naufragio al sicuro, sul solido terreno delle sue certezze, è molto vicino per atteggiamento a quello dell'utente alla propria scrivania. Lo spettacolo non si offre più alla visione lontana e distaccata, ma scorre insieme alla visione dello spettatore (Blumenberg 1985). La novità – dal "secolo dei lumi" in poi – è che lo spettatore s'identifica sempre più col naufrago: «Ci piacerebbe conoscere l'onda sulla quale andiamo alla deriva nell'oceano; solo, quell'onda siamo noi stessi» (Blumenberg 1985: 99). Per l'autore tedesco perdute le certezze della modernità, i soggetti contemporanei sono diventati dei naufraghi. In un certo senso, il naufragio rappresenta un "frammento" in cui si riflette la disarticolazione e l'insicurezza del mondo moderno. Proprio perché si vive nel disordine del moderno, deve essere continuamente revo-

cata e rinnovata una rappresentazione identitaria forte del sé, perché l'uomo, in quanto essere fragile, ha bisogno d'idee per affrontare l' «assolutismo della realtà» (Blumenberg 1985). Ne *Il lavoro sul mito*, ed in *Uscite dalla caverna*, Blumenberg descrive la condizione dello spettatore con la frase di Pascal: «Siete tutti imbarcati» («Vous êtes embarqués». *Pensées*, 451). Blumenberg commenta: «Non c'è più lo stabile punto di vista a partire dal quale lo storico potrebbe essere lo spettatore distaccato» (Blumenberg 1985: 99). Lo scenario del naufragio, in cui spettatore e naufrago s'identificano apre all'orizzonte dello schermo digitale ed è interessante per capire l'esperienza delle soggettività in Rete. Pensiamo ai soggetti della Rete «come dei marinai che devono ricostruire la loro nave in mare aperto, che non possono smantellarla sulla terraferma e ricostruirla usando i migliori materiali» (Blumenberg 1985: 109). Non a caso la proposta conclusiva di Blumenberg è di «farsi una nave con i resti del naufragio» (Blumenberg 1985: 105), poiché «il mare contiene altro materiale rispetto a quello già impiegato nella costruzione. Da dove può venire, per far coraggio a chi ricomincia daccapo? Forse da precedenti naufragi?» (Blumenberg 1985: 110s).

La società liquida (Bauman)

La metafora della liquidità legata ovviamente alla dimensione del viaggio marino, è quella di cui si serve con singolare flessibilità il sociologo e filosofo Zygmunt Bauman, come nel titolo del suo testo, *Modernità liquida* (Bauman 2002). Nel nostro tempo, scrive Bauman:

modelli e configurazioni non sono più “dati”, e tanto meno “assiomatici”; ce ne sono semplicemente troppi, in contrasto tra loro e in contraddizione dei rispettivi comandamenti, cosicché ciascuno di essi è stato spogliato di buona parte dei propri poteri di coercizione [...] Sarebbe incauto negare, o finanche minimizzare, il profondo mutamento che l'avvento della modernità fluida ha introdotto nella condizione umana (Bauman 2002: XIII.).

Mancando punti di riferimento certi e strutture sociali rigide: tutto appare fluido. Questa fluidità si manifesta anche nell'estrema volatilità delle sicurezze promesse dalla modernità "solida", e permette alle soggettività digitali di galleggiare sulla "liquidità" derivata dalla dissoluzione di tutti i valori. Per Bauman, la nostra società è fragile, disunita, non si fonda più su regole forti, su norme e pratiche sociali vincolanti. Hanno perso un ruolo sociale forte le agenzie di formazione e regolamentazione tradizionali della vita sociale: la chiesa, i partiti, lo Stato, i sindacati. Inoltre, sono stati resi precari e fragili anche i rapporti affettivi e di lavoro, tutto è diventato instabile, fluido e precario, anche nella famiglia e nella coppia, come nei sistemi di educazione, tutto perde di consistenza e prevale l'impulso immediato alla gratificazione, all'edonismo, alla deresponsabilizzazione. La questione posta da Bauman è: "la modernità non fu forse fin dall'inizio un processo di liquefazione?" (Bauman 2002: VII). In questo senso, l'intera storia della modernità sembra configurarsi come un lungo processo di liquefazione delle istituzioni sociali e dei poteri normativi e coercitivi. Bauman individua la crisi della modernità di tipo tradizionale in due elementi: la fine dell'idea di progresso come *telos* (fine ultimo dell'evoluzione storica) ed il processo di privatizzazione e deregolamentazione dello Stato: due processi che mettono fine al progetto moderno dell'unicità individuo-cittadino e che aprono al contrario proprio una frattura tra le aspettative dell'individuo e quelle del cittadino, tra *individuo-de-jure* (secondo un modello diritti-doveri) e *individuo-de-facto* (secondo un modello che privilegia la capacità di autoaffermazione del singolo). Secondo Bauman la liquidità sociale scardina le barriere dei sistemi sociali tradizionali: cioè i meccanismi di controllo e di standardizzazione della modernità, che Max Weber aveva individuato come i processi di "razionalizzazione" e di "*disincanto del mondo*" (Weber 1987, Piromallo 2010). La liquidità sociale realizza il fondamento della società dell'informazione - la sua «inquietante crisi di controllo» (Beniger 1995) - e mette in moto il desiderio di oltranza di Ulisse che - non può essere trattenuto-combattuto («*katechon*») sulla solidità del *nomos della terra*

(Schmitt). Questo divario tra individuo e cittadino sta lentamente erodendo lo spazio pubblico, il luogo per antonomasia della politica, lo spazio civico, dove si negoziano i diritti e doveri di cittadinanza. Così l'incontro tra persone sia nella rete, che nei luoghi pubblici - per Bauman - è sempre un incontro tra estranei, e si basa sulla semplice attività ludica e d'intrattenimento, attività che garantisce la reciproca compagnia tra le persone; e al contempo una "giusta distanza" che mette al riparo da ogni più intenso coinvolgimento. I luoghi pubblici sono diventati oramai dei semplici luoghi di consumo, i quali «stimolano l'azione ma non l'interazione» (Bauman 2002: 107). Il consumo, infatti, trasforma gli spazi in luoghi di transito perché è una pratica individualista che rifiuta ogni forma di condivisione; creando assuefazione ed insoddisfazione per lo spazio fermo. Alla piazza come luogo d'incontro e spazio pubblico della vita sociale, si sostituiscono tanti luoghi di transito e di passaggio senza identità e compito: dei non-luoghi (come dirà l'antropologo Marc Augè), dai centri commerciali agli stadi, dagli aereo-porti, alle stazioni. Insoddisfazione psicologica, ricerca di altro, non è ancora una volta questa la dimensione psicologica di Ulisse? Transiti, attraversamenti, liquidità, rottura della tradizione, fuga dai doveri della patria, instabilità, non sono ancora una volta gli elementi fondamentali del mito omerico?

La società delle reti (Castells)

Certamente l'esempio più importante dell'estensione della metafora della rete alla società contemporanea è presente nella proposta del sociologo spagnolo Manuel Castells. Castells non esita a definire la società contemporanea «la società della rete». Nel suo *La nascita della società in Rete* e nel testo *La città delle reti*, Castells collega la rivoluzione tecnologica delle reti digitali ad un'altrettanta trasformazione dei rapporti sociali. Per Castells, la rete digitale è il motore di sviluppo delle società umane, attraverso le reti, sia l'esperienza del tempo, sia quella spazio vengo-

no ri-orientate e riorganizzate secondo la nuova logica dei flussi informativi (Castells 2004). La Rete diffondendo istantaneamente simboli e conoscenze, modifica in profondità le espressioni culturali e cambia radicalmente le forme del sapere e del potere. Con la rete abbiamo un nuovo salto tecnologico-comunicativo. Se le comunità primarie come quella greca, erano tenute insieme dai ritmi e dalle pratiche dell'oralità (Innis 2001, Havelock 2006); quella romana dalla scrittura, specialmente in chiave burocratica amministrativa, e la civiltà dei comuni medievali si fondava sull'elaborazione di codici e statuti; e le identità moderne dal «capitalismo a stampa» (Anderson 1991), la società contemporanea – per Castells – è tenuta insieme dall'«informazionalismo» delle reti digitali. Non una «società postindustriale», beninteso: perché anzi rimane forte la dimensione produttiva, anche se dislocata verso i paesi emergenti, né tanto meno una società «postmoderna», perché la *network society*, come reazione organica alla globalizzazione dei flussi culturali, si fonda anche su un recupero delle identità forti, legate al territorio e alla tradizione (Castells 1997: 5-75), e nemmeno, infine, una «società dell'informazione», categoria astratta e generale. Per Castells, invece, la *network society*, si caratterizza per una continua rimodulazione in rete delle connessioni tra tecnologia, produzione, comunicazione e saperi. Nella *network society*, la distinzione sociale si gioca prevalentemente sull'appartenenza alle comunità della rete, a prescindere dalla distanza geografica, essere in rete, a differenza dei tradizionali modelli verticali di dominio, è la nuova grammatica elementare della logica dell'inclusione/esclusione. L'organizzazione sociale della società della rete – rispetto alle stratificazioni tradizionali, fondate sulla rendita di posizione o sul reddito – si fonda principalmente sulla logica di appartenenza ai network e l'inclusione sociale si gioca nei processi di produzione e scambio d'informazioni, questo significa che la Rete lavora alla ri-definizione del senso dello spazio (Castells 1996: 429).

Le reti sono strutture aperte, capaci di espandersi senza limiti, integrando i nuovi nodi [...] finché condividono i medesimi codici di comunicazione [...] Tuttavia la morfologia di rete è anche fattore di marcata ristrutturazione

delle relazioni di potere. Gli «interruttori» che connettono le reti [...] sono gli strumenti privilegiati del potere. Pertanto quelli che possono azionarli sono i veri detentori del potere (Castells 1996: 537).

Si formano in questo modo strutture di senso a medio raggio, le «comunità virtuali» – o nella definizione di Rheingold – «collettività latenti» (Rheingold 2002: 257-290). Per Castells la rete costituisce la struttura portante dell'organizzazione sociale, l'informazione crea una logica reticolare, diffusionale e pervasiva, tanto che definisce questo nuovo modello sociale la «network society»: «una società, cioè, che si sposta dall'impostazione sostanzialmente verticale delle burocrazie che hanno governato l'umanità per millenni – eserciti, Stati, grandi aziende - per andare invece verso un'organizzazione a rete». (Castells 1996: 75). Una rimodulazione che comporta una crisi delle gerarchie sociali e del radicamento territoriale - per tornare ancora una volta al mito di Ulisse – quel senso di sradicamento e di essere straniero ovunque. La logica di network, ci mostra una società maggiormente orientata all'individualismo – in cui le forme tradizionali di dominio sono stemperate da una maggiore libertà d'azione: una continuità tra le possibilità offerte dalla realtà virtuale e quelle del mondo sociale degli utenti (Castells 1997: 213-230). Scrive infatti, il sociologo spagnolo:

Propongo quindi [...] una nuova forma spaziale propria [...] della società in rete [...] sequenze di scambio e di interazione finalizzate, ripetitive e programmabili tra posizioni fisicamente disgiunte occupate dagli attori sociali nelle strutture economiche, politiche e simboliche della società. Le pratiche sociali dominanti sono quelle radicate nelle strutture sociali dominanti (Castells 1996: 473).

Non a caso, per Castells la dimensione spaziale privilegiata della società in rete: è una forza delocalizzata ed interconnessa, in grado di gestire i flussi economici e culturali del pianeta (Manovich 2010). Ma come nel viaggio di Ulisse, il bisogno di ritrovare la strada di casa e la nostalgia del suo radicamento identitario in Itaca, è presente anche nella società delle reti, dove si contrappone alla leggerezza e alla connettività, il suo rovescio di localismo e di

radicamento. Vi è infatti, anche un significato geo-politico della Rete, dove è marginale ciò che rimane fuori o ai margini di essa. Infatti, mentre lo spazio del potere e della ricchezza si proietta in tutto il mondo, la vita e l'esperienza della gente comune è radicata nei luoghi della propria cultura e storia (Castells 1996: 476).

Mediascape e modernità diffusa (Appadurai)

Come nella narrazione omerica rimane sempre forte il richiamo di Penelope, e quindi l'anelito al ritorno all'identità forte legata al territorio, così anche nel mondo delle reti, non manca la dicotomia tra apertura cosmopolita e chiusura identitaria, tra global e local. Il chiaroscuro di questa mobilità e fluidità della Rete è individuato dall'antropologo indo-americano Arjun Appadurai, nella resistenza che oppongono le identità vincolate al territorio e alla tradizione ai processi centripeti della globalizzazione e della modernità. Per Appadurai, lo spazio delle reti è attraversato da cinque *scapes*: i «flussi disgiunturali» di persone, idee, finanza, media e tecnologie (Appadurai 1996: 52-65). La Rete permette all'élite ed ai capitali – quelle che Castells definisce strutture dominanti – di muoversi in modo fluido, mentre le masse e la manodopera che sono off-line, rimangono legate al territorio, alla localizzazione. Appadurai definisce *modernità diffusa*, questa nuova condizione sociale che si è venuta a creare con le reti digitali e l'irruzione delle tecnologie di comunicazione nelle diverse realtà socio-culturali del globo (e specialmente nei paesi in via di sviluppo), e che veda da un lato un processo di globalizzazione culturale operata dall'occidente e dall'altro, l'esplosione dei fenomeni migratori tra continenti e paesi. Ma a differenza dei teorici dell'imperialismo culturale occidentale, Appadurai nota come le comunità locali grazie alle possibilità offerte dalla Rete, assumono ora un ruolo attivo nel processo di modernizzazione. La creatività e l'immaginazione della comunità locale ri-semantizza non solo la cultura di massa e le sue proposte culturali (ad Hollywood si oppone Bollywood), ma anche il riutilizzo della stessa tecnolo-

gia informatica, con la nascita e lo sviluppo di aziende autonome locali. Nella società della tecnologia e degli scambi globali resi possibili dalle reti, i soggetti declinano secondo i propri usi, costumi ed esigenze i prodotti culturali della modernità, e li adattano alla propria storia ed alle proprie esigenze. Per Appadurai, attraverso i cinque *scapes*, i “panorami” del flusso dell’economia culturale globale, gli individui immaginano e costruiscono la propria identità: 1. *ethnoscapes*: migrazioni e diaspore, flussi di persone, 2. *mediascapes*: flusso di immaginari e simboli, 3. *technoscapes*: innovazioni e mutamento delle tecnologie. 4. *finanscapes*: transazioni economiche e flussi di denaro, 5. *ideoscapes*: flussi di idee. In quest’ottica ad esempio i film di Bollywood sono dei “mediascapes” che veicolano degli “ideoscapes” e sono consumati dai soggetti dell’“ethnoscapes” indiana anche fuori dai suoi confini territoriali. Nel *mediascape* confluiscono le identità molteplici, portate dai flussi migratori, e le identità culturali e simboliche delle tradizioni territoriali. In questo modo fenomeni considerati di “globalizzazione culturale” si rivelano invece di “indigenizzazione”, di ri-antropologizzazione, di riutilizzo di cornici culturali de-territorializzate in chiave etnica e locale. Scrive Appadurai che «queste patrie inventate, che costituiscono i *mediorami* dei gruppi deterritorializzati, spesso diventano così fantastiche e rigide da fornire il materiale per ulteriori *ideoscapes* in cui possono iniziare ad emergere conflitti etnici» (Appadurai 2001: 58). Un sociologo francese come Renè Duboux, chiama questa condizione, «meticciato» (Duboux 1994) e giunge a vedervi «l’alternativa alla barbarie dissolutrice» (*métissage ou barbarie*). Ma ancora una volta, in un’altra teoria sociologica come quella della modernità diffusa o *modernità in polvere* (come il titolo dell’omonimo libro di Appadurai), sembra riemergere la semantica del viaggio omerico, un viaggio che rappresenta anche un processo d’incontro e di fusione di culture diverse, di colonizzazione ma anche di scoperta delle diverse identità dei popoli e delle genti che abitavano allora il Mediterraneo. Il viaggio come strumento in grado di avviare un processo di mutuo scambio e di reciproca comprensione con l’identità altrui, ma anche uno strumento capace di fare

da chiaroscuro alle differenze e radicarle in modo più profondo ed estremista nell'identità locale: di *grecizzazione* e d'*imbarbarimento* allo stesso tempo. È ancora una volta l'esperienza omerica dell'incontro fra identità diverse plurali, mobili, assertive, flessibili e meticcie, quello a cui Appadurai fa riferimento. Soggetti de-territorializzati come i *migranti delle reti digitali* si costruiscono identità contingenti, generando paradossali condizioni di etnicità, ma anche conflitto, incomprensioni, estraneità.

Le tribù ed i nomadi (Maffesoli)

Se già nella modernità – come notava nel suo saggio *Sull'intimità* del 1908 George Simmel – l'intimità non è più legata alla vicinanza geografica ma alla possibilità di provare emozioni per un altro lontano tramite gli schermi (cos'altro è il cinema o la televisione?), con la Rete questo processo di un'intimità mediata sia accentua fino a creare nuove forme di relazioni mediate (McLuhan 2002, Botler, Jay *et al.* 2002, Maffesoli 2004, Scott 2000). Nelle pratiche e nelle possibilità dell'immaginario delle reti digitali, l'uomo si può finalmente liberare di un destino sociale legato al territorio e alle sue istituzioni (la famiglia e la tradizione), liberandosi in questo modo delle implicazioni emotive ed etiche del radicamento territoriale, e dallo schiacciamento in una dimensione temporale e valoriale rigida ed uni-dimensionale: è quanto teorizza il sociologo francese Michel Maffesoli. Ancora una volta la Rete, dove si possono esperire luoghi virtuali dove si può essere *nessuno*, quel "Nessuno" che Ulisse dice di essere a Polifemo, per rendere perfetto l'inganno e per non essere inseguito, ma anche per non lasciare tracce. A lungo, si è erroneamente sostenuto che gli utenti cercassero nelle reti identità fittizie o l'anonimato, al contrario quello che cercavano erano nuove identità, anche più forti (*augmented identity*). La socialità tribale del ciberspazio è la vera ricchezza relazionale, il luogo paradossale dove il micro-gruppo diviene massa e la tribù si universalizza. Le comunità virtuali della rete si muovono all'interno di quello che

il sociologo francese Michel Maffesoli ha definito *Il tempo della tribù*. Per Maffesoli, nella Rete nascono continuamente vere e proprie tribù (Maffesoli 2004). Può sembrare un paradosso, ma Internet è la prova lampante che la modernità, con i suoi individui e i suoi universalismi, è in crisi profonda. Maffesoli parla di una «tribalizzazione dell'individualità» dovuta alla proliferazione dei microgruppi come «l'espressione più compiuta della creatività delle masse» dove si desidera «abolire ogni intervallo tra sé e gli altri, il costruire un amalgama unico» (Maffesoli 2004: 155). La teoria sociale che presuppone a questo passaggio è proprio quella che Maffesoli chiama del «nomadismo», una teoria per cui alla frantumazione crescente della società corrisponde un'autonomia rinvigorita dell'individuo. Fino a ieri confinato nei ruoli sociali predefiniti – lavoro, famiglia, ecc. – il soggetto sperimenta oggi più che mai un affrancamento dal normativo. Come Ulisse, lasciando Itaca, il soggetto contemporaneo sperimenta l'immaginario, il piacere, il sogno, che diventano forme di dissoluzione dei vincoli. Per Maffesoli, egli fluisce e circola, errante sulla scia casuale delle sue pulsioni, dei suoi gusti. Nella Rete, si costruiscono relazioni ed incontri da cui è sempre possibile uscire, disconnettersi, togliere la spina, in pratica, si ha una reversibilità della relazione, si crea quella che è definita da Illouz «un'intimità fredda» (Illouz 2007) o da Thompson «un'intimità non reciproca a distanza» (Thompson 1995). L'amicizia in tal modo s'intreccia con il gioco, con il flirt o la civetteria (Salzano 2008: 19). Ovviamente, non è il gioco che interessa gli utenti, ma la relazione che tramite questo s'instaura con gli altri (Rheingold 2000). Vent'anni lontano da Itaca, 24 libri, dodicimila esametri, ed arriverà ad Itaca, infine solo. La dinamica della relazione individuo-gruppo, in questo senso, porta l'eroe ad un viaggio sempre più solitario. E se pensiamo dentro la metafora della navigazione, possiamo confrontare il legame sociale e di solidarietà primaria tra i marinai di una nave con quello degli utenti della Rete tra di loro. Se la relazione tra i membri di un equipaggio di una nave è necessariamente forte, vincolante e gerarchica, nelle reti digitali le relazioni sono spesso effimere e giocose, spesso anonime e transitorie. «Le

persone possono usare le loro connessioni di rete per allentare le relazioni troppo gerarchiche o soffocanti e al contempo riempire i vuoti nelle loro relazioni reali» (Benkler 2006: 463).

L'intelligenza collettiva (Lévy)

La metafora della rete, torna ancora nel lavoro di uno dei maggiori studiosi delle implicazioni culturali dell'informatizzazione, del mondo degli ipertesti: Pierre Lévy. Questi ha elaborato una complessa teoria sull'interconnessione e l'intelligenza collettiva permessa dal computer e Internet. Le Reti digitali sono strumenti per aumentare le capacità di cooperazione non solo della specie umana nel suo insieme, ma anche quelle di collettività istituzionalizzate: associazioni, imprese, gruppi locali, ecc. Per Lévy tecnica, cultura e società sono entità interconnesse ed indistinguibili (Levy 1999: 25-33). Per Levy, la Rete riconfigura l'assetto delle comunicazioni di massa, ristruttura le relazioni di potere, i processi culturali e le regole di socializzazione, oltre che ovviamente i modelli di produzione e consumo. Le reti digitali, i computer, la rivoluzione informatica sono un prodotto culturale, in quanto prodotte dalla società stessa, e non sono qualcosa ad essa alieno. Non è pensabile la storia dell'umanità, senza pensare all'elemento tecnico onnicomprensivo che la abita: la storia è sempre storia della *techne*, nel senso che questa parola aveva per i greci: un rapporto col mondo che comprende l'elaborazione e la trasmissione non solo di strumenti e artefatti, ma anche concetti ed istituzioni. Infatti da un lato, abbiamo la personalizzazione dei contenuti permessa dai personal media, dall'altro l'emergere di nuove forme d'aggregazione: la tensione tra «intelligenza collettiva» (Lévy 2000) e «intelligenza connettiva» (de Kerckhove 2006) che accresce «l'intelligenza del mondo» (Abruzzese 2007), quella che Steven Johnson definisce «l'intelligenza emergente» (Johnson 2008). La Rete mettendo in comunicazione centri di ricerca, data-base informativi e produttori di conoscenza, crea – quello che Marx aveva chiamato – un *general intellect*.

In pratica, se nelle società orali pre-omeriche, la trasmissione dell'informazione e della conoscenza avveniva tramite tecniche mnemoniche, era perché questi non separavano il discorso orale dal contesto di appartenenza: la conoscenza, trasmessa oralmente non poteva staccarsi dal flusso vitale nel quale era immersa (Levy 1999: 18-21). Prima del viaggio omerico, se si separava la conoscenza dal luogo sociale che l'aveva prodotta questa veniva dimenticata, e cadeva nell'oblio. Il soggetto conoscente era tale solo fino a quando rimaneva legato al suo contesto, il sapere quindi del singolo era totale rispetto alla sua patria originaria, legato intimamente alla sua Itaca, e come tale non poteva essere universalizzato ed esteso ad altri luoghi. Il contesto è il mondo di vita del soggetto che ne fa parte, ma non è mai un universale, perché è inseparabile dalla particolarità di quello specifico individuo e delle sue relazioni interpersonali. Lévy chiamerà questo fenomeno «totalità senza universale». Ma ritorniamo ancora una volta al mito dell'Odissea, lo stesso poema era uno strumento fondamentale per la trasmissione del sapere da una generazione ad un'altra. Infatti, con il racconto delle avventure sul mare di Ulisse, per la prima volta venivano trasmesse molte informazioni tecniche relative all'arte della navigazione, alle differenze tra le diverse imbarcazioni, a come governare la nave e gestire al meglio le correnti ed i venti, oltre che ovviamente ad informazioni geografiche, su secche, scogli, e stretti, etc. e queste conoscenze si separavano dalla polis o dal *nomos* della terra che le aveva prodotti, e si universalizzavano sul mare. In pratica, con i poemi omerici, prima, una sorta di piccolo dizionario di navigazione mandato a memoria dai marinai, e con l'avvento delle reti digitali dopo, i testi si separano dal contesto vivente in cui sono nati. Infatti, se i media tradizionali essendo una forma di comunicazione di tipo uno-a-molti si presentano come forme di un'universalizzazione totalizzante perché devono coinvolgere il maggior numero di persone possibili, e per questo devono incontrare il minimo comune denominatore mentale dei destinatari, differente è il tipo di comunicazione molti-a-molti delle reti digitali. Se gli spettatori sono tecnicamente costretti ad essere passivi: i media generali-

sti devono fabbricarsi un pubblico indifferenziato, e giocare su emozioni e conoscenze elementari, gli utenti della rete sono attivi ed interattivi, le reti devono pensare a soggettività nomadi, fluttuanti, curiose, intelligenti. Per Lévy la pretesa totalizzante dei media contemporanei è nella loro pretesa di racchiudere – o di essere – il mondo in modo esaustivo. Sono pertanto, intrinsecamente autoritari, veicolo privilegiato della propaganda totalitaria – sia essa politica o economica (Lévy 1999: 107-117), in questo seno allora la rete rende pensabile qualcosa di differente sia dalla totalità senza universale delle culture orali, sia dall'universale totalizzante delle culture scritte e mediatiche. Al dispositivo comunicativo di tipo uno-uno (posta, telefono) e di tipo uno-tutti (televisione, giornale), si è aggiunta la possibilità di una comunicazione tutti-tutti, cioè di un nuovo modo di distribuire la conoscenza, cui tutti coloro che sono connessi possono partecipare interattivamente e ove non esiste un emittente virtualmente privilegiato. Questo nuovo scenario virtuale può essere compreso con la nozione di universale senza totalità: ogni universalizzazione, nella misura in cui pretende di essere esauriente e in sé conclusa, produce nello stesso tempo totalità ed esclusione. La rete, la cui unica pretesa è la connessione in un ordine non gerarchico che può essere variamente interpretato nella prospettiva di ciascun utente, esprime una esigenza di universalità che però, non avendo in se stessa un senso, non è totalizzante (Lévy 1999: 238). L'influenza congiunta di uno spazio de-territorializzato come la rete e delle ICT e del complesso apparato digitale che ha reso universali e globali, ma anche leggere ed astratte le architetture informatiche, segna il passaggio verso una dimensione di condivisione dei saperi, segna il passaggio dalle reti del pensiero al pensiero in Rete. Lévy individua questo passaggio in tre principi fondamentali delle reti: interconnessioni (i veicoli d'informazione non sono più nello spazio, ma diventano uno spazio che può essere pensato e percorso come un grande ipertesto); comunità virtuali (costruite su affinità d'interessi e di conoscenze, sulla condivisione di progetti che prescindono dalle appartenenze istituzionali); ed infine, l'intelligenza collettiva (compresenza di una massima

accessibilità dell'informazione e possibilità offerta di interazione diretta tra utenti). La metafora dell'intelligenza collettiva è possibile solo ove si può pensare la rete in termini di saperi e pratiche di conoscenza. Perché per Lévy, il fine ultimo è un processo di cooperazione e di scambio, è mettere menti, cervelli, saperi in rete (Lévy 1999: 119-129).

Conclusioni: territorio, soggettività e reti

Comunità, tribù, moltitudini, intelligenze, identità liquide: ognuna di queste parole indica una modalità del configurarsi della socialità in rete, ma nessuna di queste modalità risponde alla domanda: «qual è, in conclusione, il soggetto storico animato dalla transizione verso la società in rete?» (Miconi, in Abruzzese, Mancini 2008: 260). Quello che è invece evidente, è che con l'avvento della modernità ed i suoi mezzi di comunicazione istantanea, viene cancellata la possibilità di *sentire la distanza*, e quindi la possibilità di sentirsi dentro/fuori rispetto ad un territorio, ad un'identità ed nelle sue regole sociali. Si è *ovunque*, e si è in ogni luogo una volta abolita la percezione della distanza, ma ciò significa non appartenere a nessuna comunità, non riconoscere il *nomos* di nessuna terra. Lo avverte già Martin Heidegger, che in una conferenza dal titolo *Die Suche* il 6 giugno 1950 all'Accademia di Belle Arti affronta il tema della dicotomia Distanza-Vicinanza:

Cosa accade quando attraverso l'eliminazione delle grandi distanze tutto è ugualmente vicino e ugualmente lontano? Che cos'è la vicinanza, se l'infaticabile eliminazione delle distanze ha addirittura l'effetto di renderla più difficile? (Heidegger 2007: 109)

Nella società globale delle reti digitali si può pertanto individuare un processo irreversibile che sta radicalmente cambiando la relazione individuo-spazio sociale, soggetto-comunità. Se nella modernità il soggetto era impegnato innanzitutto nel progetto di costruzione di sé e nella ricerca di una forma d'identità forte all'interno di una logica di gruppo o di classe, la nuova soggettivi-

vità della società delle reti è invece alla ricerca di un'identità del tutto personale, originale, autonoma, a cercare il significato ed il senso della propria appartenenza in un altrove che non si riesce a trovare: in una *patria virtuale*. S'inizia così a vivere in una continua fuga dalla propria condizione presente, una fuga che presuppone una distanza dal sé indesiderato e la possibilità di *di-vergere*, di cambiare strada, di andare da un'altra parte (Ulisse). Questo è il movimento che spinge l'utente verso la ricerca di nuove forme di di-vertimento (ancora da *di-vergere*), come possibilità di estraniarsi, cioè di mettere uno spazio tra sé e la propria quotidianità. Come nel mito omerico, nelle pratiche della Rete è presente un costante processo di *de-territorializzazione* e superamento del radicamento comunitario fisico (Deleuze 2007); un processo che spinge la perdita di senso del luogo, quel *no sense of place*, erroneamente tradotto in italiano con «oltre il senso del luogo», in cui il sociologo americano Meyrowitz individua la strategia di fondo dei mezzi di comunicazione di massa (Meyrowitz 1985). Così, gli utenti della Rete (come l'Ulisse omerico) cercano la possibilità di andare lontano-dal-presente, da forme di vita relazionali, familiari e culturali legate al territorio verso una *second life* dove finalmente esprimere tutto il proprio desiderio di viaggio e fuga. Ma rimane il problema di fondo: dove si può oggi *divergere* in un mondo dove tutto è immanente e contingente? Così, nella fuga nel cyberspazio, il soggetto contemporaneo non può mai realizzare una perfetta evasione o ri-nascita. In fondo, se il mito omerico rappresenta il desiderio di fuggire ad una biografia sociale predefinita, essere principe ad Itaca, stare lì fermo, a casa, con la moglie ed il figlio, curare i campi e dirigere la servitù, allora in questo mito appare per la prima volta l'inquietudine dell'umano, il bisogno di *di-vergere*. In un mondo come quello delle Reti comunicative dove non vi è più nessun riferimento ad un preciso territorio, dove nessun luogo può essere percepito come luogo di fondazione della comunità, *l'origine può essere ovunque*.

Mentre le invenzioni che aprivano la modernità (il telegrafo, la luce elettrica, etc.) potevano essere ricondotte al mito-metafora di Prometeo (l'eroe che ruba il fuoco agli Dei), quella della rete

e delle tecnologie digitali è riconducibile ad Ulisse (il mito del viaggio come conoscenza instabile ed inquieta, dello straniero che riparte verso la meta originaria). Se nel mito ottocentesco del progresso, vi è il tema dell'uomo che controlla la natura, le invenzioni e le tecnologie comunicative attuali sono riconducibili invece, all'idea di un uomo che controlla lo spazio, al fine di ridurre ogni distanza geografica ad una pura esperienza psichica e cognitiva. Se Ulisse navigava all'interno di un medium simbolico come il mare – centro dell'immaginario mito-poietico greco (Vico 1992) – oggi l'utente viaggia nelle reti digitali, diventate il “luogo” dove trovano espressione non solo i nuovi miti ed immaginari della società dell'informazione, ma anche le teorie che vogliono spiegarne la natura profonda. Mimetici all'oggetto che studiano, i sociologi contemporanei, non possono che produrre metafore che sono riproposizione pur con le loro varianti post-moderne e post-umane dell'antico mito originario, un mito attraverso cui ancora una volta “il mare digitale della rete” si trasforma da spazio sconosciuto in spazio “rappresentabile”, che può essere abitato se non più fisicamente almeno cognitivamente. Così le teorie sociologiche attingono alla semantica di questo mito originale per descrivere il ruolo della rete e della globalizzazione nella società contemporanea. Anche perché la stessa semantica del web, con l'uso del verbo stesso “surfare” o “navigare”, per indicare la fruizione di internet (si legge il giornale, si ascolta la radio, si guarda la Tv, ma si *naviga* in rete), si presta a questa *metaforologia sociologica*. Ma qualcosa non torna completamente nella simmetria tra la soggettività di Ulisse e quella dell'utente che naviga in Rete. Infatti, come sostiene Aldo Rovatti, vi sono figure - come quella d'Ulisse – che «si ripetono nella cultura filosofica, ma anche nella cultura scientifica, o in quella letteraria» e che «hanno una loro peripezia attraverso metamorfosi, piccole variazioni, fino alla scomparsa, all'esaurimento, quando la metafora si ribalta in sé stessa, si inverte nei suoi termini» (Rovatti 1988: 113-114). Ed eccolo il senso di ribaltamento della metafora, il viaggio virtuale nella rete si pone in modo dialettico rispetto a quello omerico, la dimensione del

guardare tipica dello spettatore sostituisce quella del viaggiatore-esploratore (Marco Polo, Colombo). Nelle teorie della rete di studiosi come Bauman, Castells, Maffesoli, Appadurai, Levy, scompare il senso del tragico, del viaggio inteso come messa alla prova dell'umano, scompaiono i continui naufragi, le tempeste e le morti (Ulisse perde tutti i compagni di viaggio). Rispetto alla semantica antica del viaggio, si ha un Ulisse-utente che compie viaggi *virtuali* comodamente seduto nel salotto di casa, e con il mare a fare da semplice sfondo come su di una nave da crociera. Seduti alla loro scrivania gli utenti viaggiatori puramente cognitivi e visivi sono i guardiani volontari di una prigione-*Panopticon* (Foucault 2011). In questo modo, la metafora del viaggio si ribalta nel suo opposto. Con Internet, il viaggiatore nello spazio fisico diviene un «doppelgänger», cioè una copia spettrale o anche reale (sosia) del viaggiatore virtuale che si muove nello schermo-specchio. Il termine «doppelgänger», non a caso è composto da *doppel* (“doppio”), e *gänger*, che letteralmente significa “che se ne va” (anche se in questo contesto, il significato è più vicino a “colui che passa”). Inoltre, il «doppelgänger» conserva dentro la dimensione del doppio e del sosia, il riferimento al cosiddetto gemello maligno o alla bilocazione, indicando come un presagio di morte il momento in cui s'intravede con la coda dell'occhio la propria immagine riflessa. In questo modo, non solo nelle reti digitali la meta stessa del viaggio (Itaca) non è più da nessuna parte, ma il sequestro stesso dell'esperienza operata dai media (Giddens 1991) diviene presagio di un *das Unheimliche*, di un perturbante, legato alle paure narcisistiche della personalità e alla necessaria trasformazione dell'identità vissuta in maniera persecutoria⁵. L'evolversi della società moderna, grazie alla medicina e allo Stato sociale, ha allontanato gli individui dall'esperienza diretta della malattia, del deforme, dell'handicap e della morte (Giddens 1991). Ma, accanto a questa dimensione di oblio del tragico del corpo, si è verificato uno sviluppo di segno opposto:

⁵ Il *Doppelgänger* per Freud infatti, compare nelle crisi legate allo sviluppo dell'Io, o a fasi in cui i casi della vita richiedono una ri-configurazione dell'identità.

grazie ai mezzi di comunicazione, gli individui sono oggi in grado di sperimentare fenomeni ai quali, nei loro contesti di vita quotidiana, molto probabilmente non avrebbero accesso. Pertanto, se il contatto diretto con la morte e la malattia è diventato un evento raro, è anche vero che l'esperienza mediata di tali fenomeni è accresciuta. In tal modo, l'ignoto ed il tragico, che attendono Ulisse oltre le Colonne d'Ercole del mondo conosciuto, attrae le soggettività contemporanee nel loro transito iper-testuale attraverso il web, attraverso porti, siti e nodi, in perenne ricerca se non della propria immagine di morte, almeno della morte delle immagini del mondo e di un *disvelamento di realtà*. Dietro la grande metafora della Rete e della navigazione, e nelle varie riedizioni in cui prende forma nella teoria sociologica contemporanea, si cela il disorientamento e l'inquietudine di formulare un'auto-descrizione della società, l'impotenza epistemologica della sociologia contemporanea. Il tentativo d'interpretare la complessità della società delle reti, ricorrendo ancora una volta al mito fondativo della comunità umana, quel mito delle origini, di cui Ulisse ha rappresentato, con le sue varianti e rielaborazioni, il leitmotiv principale della cultura Occidentale. Da sempre l'ombra di Ulisse getta una luce inquietante sull'immaginario occidentale – l'ombra di un viaggio senza fine verso l'altro mondo della nostra esistenza individuale e verso il Nuovo Mondo della storia e delle sue innovazioni tecnologiche e cognitive.

Negli snodi cruciali della storia umana, Ulisse nelle sue incarnazioni (dall'Odissea a Dante, dal Vecchio Marinaio al Capitano Cook ad Achab, ed in autori come Tasso e Leopardi, Darwin e Nietzsche, Baudelaire e Poe) racchiude in sé il mistero che provoca continua interpretazione e nuovi racconti non solo in letteratura, ma anche nelle scienze sociali (Boitani 2012) – e come abbiamo visto – nella stessa teoria sociale delle Reti. Le Reti moltiplicano gli approdi e le mete, nonostante la consapevolezza che ormai nella società delle Reti, Itaca è *ovunque* ed *in nessun luogo*.

Bibliografia

- Abruzzese, A., Mancini P. (2007), *Sociologie della comunicazione*, Bari: Laterza.
- Appadurai, A. (2001), *Modernità in polvere* (trad. it.), Roma: Meltemi
- Barthes, R. (1998), *Scritti. Società, testo, comunicazione* (trad. it.), Torino: Einaudi.
- Bauman, Z. (2003), *Il disagio della postmodernità* (trad. it.), Milano: Bruno Mondadori.
- (2002), *Modernità liquida* (trad. it.), Roma-Bari: Laterza.
- Beniger, J. R. (1995), *Le origini della società dell'informazione. La rivoluzione del controllo* (trad. it.), Milano: UTET.
- Boitani, P. (2012), *L'ombra di Ulisse. Figure di un mito*, Bologna: Il Mulino.
- Blumenberg, H. (2001), *Naufragio con spettatore* (trad. it.), Bologna: Il Mulino.
- (1969), *Paradigmi per una metaforologia* (trad. it.), Bologna: Il Mulino.
- Braccesi, L. (2010), *Sulle rotte di Ulisse. L'invenzione della geografia omerica*, Bari: Laterza.
- Cacciari, M. (1997), *L'arcipelago*, Milano: Adelphi.
- Calvino, I. (1996), *Le lezioni americane*, Milano: Mondadori.
- Castells, M. (2008), *La nascita della società in rete* (trad. it.), Milano: EGEA, Università Bocconi.
- (2004), *La città delle reti* (trad. it.), Venezia: Marsilio.
- Cassano, F. (2007), *Il pensiero meridiano*, Bari-Roma: Laterza.
- Deleuze, G. (2007), *Che cos'è un dispositivo?* (trad. it.), Napoli: Cronopio.
- Duboux, R. (2000), *Métissage ou Barbarie*, Paris: L'Harmattan.
- De Kerckhove, D. (2008), *Dall'alfabeto a Internet*, Milano: Mimesis.
- Farinelli, F. (2009), *La crisi della ragione cartografica*, Torino: Einaudi.
- Foucault, M. (2011), *L'ermeneutica del soggetto. Corso al Collège de France (1981-1982)*, Milano: Feltrinelli.
- Gibson, W. (2003), *Neuromante*, (trad. it.), Mondadori: Milano (ed. orig. 1984).
- Giddens, A. (1991), *Modernity and Self-Identity*, Cambridge: Polity Press.

- Gunnar, L., Morrison, A., Rasmussen T., (2003), *Digital media revisited, Theoretical and conceptual innovations in digital domains*, Massachusetts: The Mit Press Cambridge.
- Illouz, E. (2007), *Le emozioni nella società dei consumi* (trad. it.), Milano: Feltrinelli.
- Havelock, E.A., (2006), *Cultura orale e civiltà della scrittura. Da Omero a Platone* (trad. it.), Bari-Roma: Laterza.
- Jenkins, H. (2010), *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo* (trad. it.), Milano: Guerini e Associati
- Lévy, P. (2000), *Le tecnologie dell'intelligenza. Il futuro del pensiero nell'era informatica* (trad. it.), Milano: Ombre Corte.
- (1999) *Cybercultura*, (trad. it.), Milano: Feltrinelli.
- Johnson, S. (2008), *The invention of air*, New York: Riverhead.
- Heidegger, M. (2007), *Saggi e discorsi* (trad. it.), Milano: Mursia.
- Infante, M. (2012a), *Teoria sistemica dei media. Volume I. Luhmann e la comunicazione*, Roma: Aracne.
- (2012b), *Teoria sistemica dei media. Volume II. La mosca e la ragnatela. La soggettività nel sistema della rete*, Roma: Aracne.
- Innis, H.A. (2001), *Impero e comunicazioni* (trad. it.), Roma: Meltemi.
- Kern, S. (1988), *Il tempo e lo spazio* (trad. it.), Bologna: Mulino,
- Kevin, R., Webster, F. (2003), *Tecnocultura. Dalla società dell'informazione alla vita virtuale* (trad. it.), Milano: Guerini.
- Maffesoli, M. (2004), *Il tempo delle tribù. Il declino dell'individualismo nelle società postmoderne* (trad. it.), Milano: Guerini & Associati.
- (2000), *Del nomadismo. Per una sociologia dell'erranza* (trad. it.), Milano: Franco Angeli.
- Marchetti, A. (2007), *Utopia e primitivismo. Nostalgia delle origini e fine dell'esotismo*, Rimini: Panozzo Editore.
- Manovich, L. (2010), *Software culture* (trad. it.), Milano: Olivares.
- Meyrowitz, J. (1985), *Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behaviour*. Oxford University Press.
- McLuhan, M. (1992), *Il villaggio globale. XXI secolo: trasformazioni nella vita e nei media* (trad. it.), Milano: SugarCo.

- Mosco, V. (1989), *The Pay-Per Society. Computers and Communication in the Information Age*, Norwood, N.J.: Ablex P.C.
- Piromallo Gambardella, A. (2010), *La comunicazione tra incanto e disincanto*, Milano: Franco Angeli.
- Rheingold, H. (2002), *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, New York: Basic Books.
- Rovatti, P.A. (1988), “Blumenberg, il naufragio”, in *Il declino della luce*, Genova: Marietti Editrice.
- Salzano, D. (2008), *Etnografie della rete*, Milano: Franco Angeli.
- Sasso, G. (2011), *Ulisse e il desiderio. Il canto XXVI dell'Inferno*, Rimini: Viella
- Scott, J. (2000). *Social Network Analysis*, Newberry Park, CA: Sage
- Schmitt, C. (2002), *Terra e mare. Una riflessione sulla storia del mondo* (trad. it.), Milano: Adelphi.
- (1986), *Terra e mare* con lo scritto *Dialogo sul nuovo spazio* (trad. it. di *Gespräch über den neuen Raum*); Milano: Giuffrè
- Simmel, G. (1996a) *Sull'Intimità* (trad. it.), Roma: Armando Editore.
- (1996b), *Le metropoli e la vita dello spirito*, Roma: Armando Editore.
- *Soziologie*, Berlin: Duncker & Humblot 1908, *Sociologia*, (trad. it.); (a cura di) Cavalli A., Edizioni Comunità.
- Sterling, B. (1993), *The Hacker Crackdown: Law And Disorder On The Electronic Frontier*, New York: Bantam.
- Thompson, B.J. (1998), *Mezzi di comunicazione e modernità. Una teoria sociale dei media* (trad. it.), Bologna: Mulino.
- Weber, M. (1987), *Economia e società* (trad. it.), Milano: Rizzoli.
- Vico, G. (1992), *Principi di scienza nuova* (a cura di) Nicolini F., Milano: Mondadori.
- Verne, J. (2010), *Viaggio del mondo in Ottanta giorni*, Milano: BUR Rizzoli
- Zumthor, P. (1993), *La mesure du monde*, Paris: Seuil.

eum x quaderni

Heteroglossia

n. 12 | 2013

SIMBOLI E METAFORE DI TRASFORMAZIONE NELLA
DIMENSIONE PLURICULTURALE DELLE LINGUE, DELLE
LETTERATURE, DELLE ARTI

a cura di Graciela N. Ricci

eum edizioni università di macerata



ISBN 978-88-6056-349-1